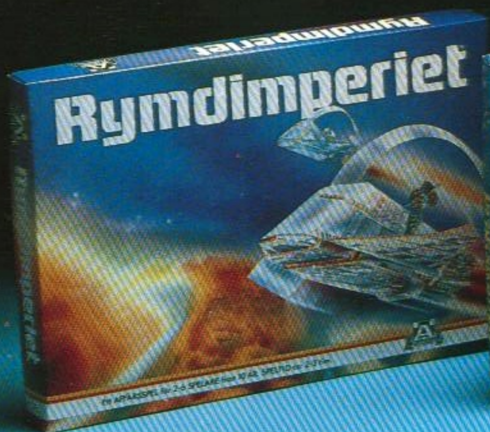
SPELA ÄVENTYRSSPEL!



Scan: Psybiorg

PDF: Jonas





Rymdimperiet

Ett affärsspel för 2–6 spelare från 10 år. Speltid ca 2–3 tim.

Vad håller på att hända med det stolta Rymdimperiet? Är ryktena sanna som säger att en ekonomisk katastrof hotar fraktrutterna mellan imperiets olika planeter. Hoppet står nu till någon av de handlingskraftiga fraktpiloter som trafikerar dessa rutter med sina interplanetariska rymdskepp.

Rymdimperiet är ett finansspel om rymdfrakter mellan planeter. Ju längre frakter som görs, desto mer pengar kan investeras i egna fraktlinjer. Sedan måste motspelarna betala för att använda dessa linjer. Med rätt planering går det också att ta kontroll över planeter.

Det går också att köpa hyperrymdmotorer till fraktskeppen. Alla förflyttningar går då fortare och avgifterna för resor blir lägre.

Med hjälp av skicklighet, tur och planering gäller det sedan att skapa en stor förmögenhet för att vinna.

Är du morgondagens finanskomet? Kan du rädda situationen och bli Rymdimperiets ekonomiska härskare?

Spelet innehåller:
Spelplan i fyrfärg, plastlaminerad, 39x78 cm.
Fraktlinjekort, 26 st.
Hyperrymdkort, 6 st.
Sedlar i olika valörer.
Tabellsamling.
Spelpjäser, 6 st.
Markeringsbrickor, 12 st.
Tärningar, 3 st.

Drakskatten

Ett äventyrsspel för 2–6 spelare från 7 år. Speltid ca 45 min.

Du står alldeles ensam i den mörka, fuktiga stengången. Trots vetskapen om att du är bevakad, smyger du dig djupare in i labyrinten. Du viker runt ett hörn och ser framför dig på golvet en glimmande juvelhög! Ska du kunna besegra skattens väktare och föra juvelerna ut ur labyrinten?

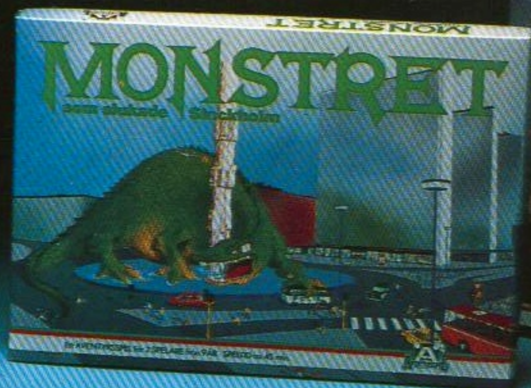
Drakskatten är ett spännade och roligt spel med enkla regler.

Spelarna ska i en labyrint av gångar och rum, samla ihop en skatt – utan att bli uppätna av hemska monster.

I rummen kan man också hitta magiska föremål som används under skattjakten. Det gäller också att undvika att bli skadad, eftersom man då förlorar skatter. Vinner gör den som först samlat ihop en förbestämd mängd rikedomar.

Är du en orädd äventyrare? I så fall är du redo att möta farorna i Drakskatten!

Spelet innehåller:
Spelplan i fyrfärg, plastlaminerad, 39x52 cm.
Monsterkort, 65 st.
Skattkort, 71 st.
Skadekort, 12 st.
Spelpjäser, 6 st.
Markeringsbrickor, 50 st.
Tärningar, 2 st.





Monstret

som slukade Stockholm

Ett äventyrsspel för 2 spelare från 9 år. Speltid ca 45 min.

En vacker vårdag dök det upp utanför Stockholm. Drivet av hunger och förstörelselusta ödelade monstret ett par förorter och satte sedan kurs mot innerstaden. Polis och militär sattes snabbt in i kampen mot monstret, som kämpade sig närmare sitt mål. Men vilket mål? Hur skulle man stoppa det? Varför slukade monstret Stockholm?

Det här är ett spel för två taktiska äventyrare. Den ena spelaren försöker att, med hjälp av ett monster, ödelägga delar av Stockholm. Motspelaren ska försöka rädda människorna undan monstret och slå tillbaka det med polis och militär.
Monsterspelaren måste förstöra ett förbestämt mål för att vinna. Människospelaren vinner om han besegrar monstret innan det har förstört sitt mål.

Är du en frustrerad svensk skattebetalare? Släpp loss King Kong mot skatteskrapan! Är du rojalist? Skydda slottet från monstrets framfart med hjälp av Övre Norrlands Frivilliga Banzaipluton! Kommer du från Göteborg? Här har du chansen att i ett svep förstöra hela Stockholm!

Spelet innehåller:
Spelplan i fyrfärg, plastlaminerad, 39x52 cm.
Spelbrickor, 59 st, föreställande monster, medborgare, polis, polisbilar, militär m m.
Tärningar, 2 st.

Lützen

Ett historiskt konfliktspel för 2 spelare från 12 år. Speltid ca 1–2 tim.

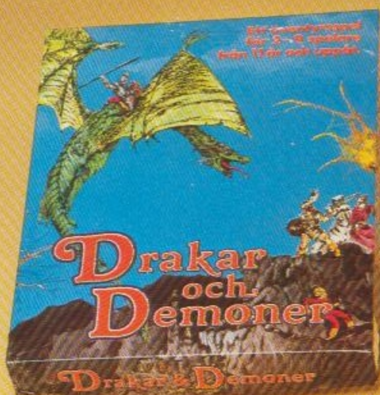
Det är middagstid den 6 november 1632. På fälten utanför den tyska staden Lützen rasar striden med oförminskad hetta. Ur dimman kommer plötsligt Gustav II Adolfs vita springare galopperande med tom sadel. Konungen har stupat! Du höjer värjan och kommenderar den svenska hären framåt...

Lützen är ett spel som handlar om det historiska slaget år 1632.
Två spelare kommenderar var sin armé och ska genom taktiskt tänkande försöka besegra den andre. På en karta över området återskapas arméernas rörelser på ett verklighetstroget sätt. Spelarna avgör själva om de vill avancera eller retirera och om de ska anfalla. Man måste också ta hänsyn till terrängen och se till att trupperna inte splittras eller blir instängda.

Kan du ändra historiens gång? Endast din egen skicklighet och kunskap om trupperna avgör detta!

Spelet innehåller:
Spelplan i fyrfärg, plastlaminerad, 39x52 cm.
Spelbrickor: Svensk armé, 25 st.
Kejserlig armé, 33 st.
Markeringsbrickor, 10 st.
Tärningar, 2 st.

Det svenska rollspelet!



Drakar och Demoner är spelet för dig som vill ha mer än vad traditionella spel kan ge. Det är ett spel där du måste använda din egen fantasi och improvisationsförmåga.

I en värld fylld av magi och vidunderliga varelser blir du en äventyrare på ett farligt uppdrag. Kan du lösa alla problem och klara uppdraget?

Du avgör själv vad som händer eller ska hända.

Kartongen innehåller regel- och uppslagsbok, ett komplett äventyr samt fyra olikformade tärningar.



Drakar och Demoner kan du sedan utöka med nya, separata äventyr, t ex Spindelkonungens Pyramid, och du kan också köpa böcker med tilläggsregler.

Du kan också köpa SINKADUS – speltidningen för dig som gillar Äventyrsspel. I tidningen finns artiklar, tilläggsregler och nya äventyr till Drakar och Demoner. Där finns också tilläggsregler och nya regler som förändrar dina andra Äventyrsspel. SINKADUS utkommer 4 gånger om året.



För att göra Drakar och Demoner roligare kan du använda tennfigurer som spelpjäser. Figurerna kan du gjuta själv i gjutformar från Prince August. Du kan gjuta krigare, dvärgar, alver, magiker, troll m m. Fråga efter komplett broschyr hos din Leksakshandlare.

Marknadsföres av:
AB JAN EDMAN
Box 100, S-156 00 Vagnhärad.
Tel: 0156/105 23

Om du har synpunkter eller vill veta mer är du välkommen att skriva till oss. Det finns också en utförlig beskrivning av Drakar och Demoner som vi skickar mot svarsporto.

TROSA TRYCKERI AB 10512